ROAD & TRACK®
PRESENTS

The NEED for SPEED™

by Pioneer Productions™
and Electronic Arts Canada

HANDBUCH

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DAS SPIEL BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome, wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMAßNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten pro Stunde ein.

INHALTSVERZEICHNIS

WILLKOMMEN!

Willkommen in der Welt der Hochgeschwindigkeit von *ROAD & TRACK® Presents: The Need for Speed !* Hier finden Sie nervenzerreißende Action in Verbindung mit atemberaubender Grafik. Wenn Sie mit einem der acht Hochleistungswagen eine alpine Piste entlang rasen, werden Sie erstaunt über den Detailreichtum und Realismus sein. Ein herausragendes Realitätsmodell erzeugt die echten Fahreigenschaften der Wagen. Sie spüren den Unterschied der Modelle in der Handhabung, beim Bremsen und bei der puren Beschleunigung. Legen Sie Ihre Strategie für jeden Kurs fest - es gibt sechs davon im regulären Spiel, und jeder fordert einen anderen Fahrstil. Es existiert auch ein Bonuskurs, wenn Sie die Meisterschaft gewinnen. Vier verschiedene Spielmodi stehen zur Wahl, inklusive der Option gegen einen anderen Fahrer per Modem anzutreten. Die verschiedenen Wagen, Kurse und Fahrstile werden Sie in den Bann ziehen und den Rausch der Geschwindigkeit erleben lassen. Und keine Sorge, falls Sie in diesem Spiel verunglücken: Es gibt immer einen neuen Renntag!

- Vier verschiedene Spielmodi.
- Spiel per Modem für zwei Spieler möglich.
- 7 Kurse - 3 Straßenkurse, 3 Rundkurse plus 1 Bonuskurs.
- Diverse Kamerawinkel und Wiederholungsfunktion zur Betrachtung eines Crashs im Detail.
- Atemberaubende Grafiken vermitteln das volle Gefühl der Geschwindigkeit.
- Spielen in Hochauflösung wird unterstützt.

BEFEHLSÜBERSICHT

In der Hauptsteuerung und den anderen Menus

Aktion	***Joystick***
Option anwählen	Hoch/runter
Angewählte Option ein-/ausschalten	Links/rechts oder Taste drücken
Gewählte Option aktivieren	Taste drücken
Zurück zum vorigen Schirm und Wahl abbrechen	Abbruch wählen und Taste drücken
Zurück zum vorigen Schirm und Änder ungen akzeptieren	Erledigt wählen und Taste drücken

Tastatur	***Maus***
↑↓	Zeiger auf Option setzen
Leertaste (nur wenn Dreieckssymbol leuchtet)	Links-Klick auf Dreieckssymbol oder nur Links-Klick
Eingabe oder **Leertaste**	Links-Klick
Mit Pfeiltasten Abbruch wählen und **Eingabe** oder **Esc** drücken	Links-Klick auf Abbruch
Mit Pfeiltasten Erledigt wählen und **Eingabe** drücken	Links-Klick auf Erledigt

Hinweis: Joystick-Steuerung: Entdeckt das Spiel einen kompatiblen Joystick, findet im ersten Bildschirm eine Kalibrierung statt. Die Kalibrierungsinformationen werden gespeichert und eine zukünftige Kalibrierung entfällt. Wird Esc im Kalibrierungsschirm gedrückt, deaktiviert sich der Kalibrierungs-Input. Um den Joystick neu zu wählen oder zu kalibrieren, wählen Sie Joystick Kalibrieren im Steuerungs-Setup-Bildschirm (siehe Joystick-Steuerung) mit der Maus oder Tastatur.

SPIELSTEUERUNG GRUNDEINSTELLUNG

Auf Der Piste

Aktion	***Joystick***	***Tastatur***	***Maus***
Spiel unterbrechen	Nicht verfügbar	**ESC**	Nicht verfügbar
Wagen lenken	Joystick links/rechts	←→	Maus links/rechts bewegen
Gas/Bremse	Joystick hoch/runter	↑↓	Links-Klick/ Rechts-Klick
Schalten (hoch/runter)	Joystick-Tasten 1/2	**AY**	Links-Klick/Rechts-Klick (wenn nicht bereits durch Gas/Bremse belegt)
Kamerapositionen abrufen	Nicht verfügbar	**K**	Nicht verfügbar
Handbremse	Nicht verfügbar	**Leertaste**	Nicht verfügbar
Hupe	Nicht verfügbar	**H**	Nicht verfügbar

Funktionstasten-befehle

1	Fenstergröße umschalten	**2**	Bildqualität umschalten
3	Sichtweite umschalten	**4**	Horizont ein/aus
5	Sound aus	**6**	Pfeil zur Ortung des Gegners ein/aus
7	Statusleiste ein/aus	**8**	Statusleiste ein/aus
9	Armaturen ein/aus	**Ctrl F10**	Modemverbindung abbrechen (vor dem Spiel)

DAS SPIEL STARTEN

1. Legen Sie die CD *The Need For Speed* in Ihr CD-Laufwerk.
2. Bei der DOS-Eingabe wechseln Sie zu dem Verzeichnis, in dem das Spiel installiert ist. In der Grundeinstellung liegt es in C:\NFS, also würden Sie eingeben:

   C: ENTER

   CD \NFS ENTER
3. Um das Programm zu starten, geben Sie **NFS ENTER** ein. Es erscheint ein Electronic Arts-Schirm, gefolgt von einem Titelvorspann.

- In jedem Schirm drücken Sie eine beliebige Taste, um den nächsten Bildschirm aufzurufen. Die Hauptauswahl erscheint.

Angaben zu Systemvoraussetzungen, Installation und Fehlersuche finden Sie in der beiliegenden technischen Referenzkarte.

> **Hinweis:** Besitzer von Windows™ '95 lesen bitte die beiliegende Referenzkarte für die spezifische Vorgehensweise bei Installation und Bedienung des Programms unter Windows™ '95.

HAUPTSTEUERUNG

Hier wählen Sie Ihren Wagen, den Kurs und die Art des Rennens oder passen das Spiel mittels der Optionen Ihren speziellen Bedürfnissen an.

Hinweis: Alle Angaben zur Steuerung in dieser Anleitung setzen voraus, daß Sie mit der Grundeinstellung arbeiten. Im Abschnitt Konfigurieren der Steuerung finden Sie die Angaben zur Änderung der Tastatur-, Maus- und Joystickeinstellungen.



Drei Optionsfenster und zwei Textoptionen sind auf dem Bildschirm der Hauptsteuerung abgebildet. Sie können direkt auswählen und das Rennen sofort beginnen oder eine Option anwählen, genaue Informationen abrufen und Steuerung und Spieltyp festlegen.

Mit der Maus Optionen in der Hauptsteuerung wählen:

- Bewegen Sie die Maus, um den Mauszeiger auf die Optionen zu setzen. Eine Option leuchtet auf sobald der Zeiger auf ihr plaziert wird. Ein Links-Klick aktiviert die entsprechende Option.
- Um die Unterpunkte einer angewählten Option durchzugehen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die beiden Pfeilsymbole am Rand des Optionsfensters.

Optionen mit der Tastatur wählen:

- Mit den Tasten ↑↓ wird die Option angewählt. Mit den Tasten ←→ gehen Sie die verfügbaren Unterpunkte durch.
- Drücken Sie **Eingabe** oder **Leertaste**, um die angewählte Option zu aktivieren.

Optionen mit dem Joystick wählen:

- Zur Anwahl einer Option drücken Sie den Joystick nach **oben/unten**.
- Um die Unterpunkte einer angewählten Option durchzugehen, drücken Sie den Stick nach **links/rechts**. Drücken Sie eine der Joystick-Tasten, um die Option zu aktivieren.

  Hinweis: In den anderen Menüs des Spiels müssen Sie die Joystick-Taste drücken, um die verfügbaren Unterpunkte durchzugehen.

  Hinweis: Ist Ihr Joystick beim Spielstart angeschlossen, erscheint automatisch der Kalibrierungsbildschirm bevor der EA-Titel-Screen eingeblendet wird. Siehe Konfigurieren der Steuerung.

Die Wahl der Optionen während des Spiels geht wie oben beschrieben vonstatten. Zwei weitere Regeln, die Sie kennen sollten, wenn ein Optionsbildschirm erscheint, sind:

- Wählen Sie Erledigt, um die Optionswahl zu bestätigen und zum vorhergehenden Bildschirm zurückzukehren.
- Wählen Sie Abbruch, oder drücken Sie **Esc,** um die Optionswahl abzubrechen und zum vorhergehenden Schirm zurückzukehren.

Wenn Sie startbereit sind, wählen Sie **FAHREN** in der Hauptsteuerung.

SPIELERNAMEN EINGEBEN

Es erscheint ein Fenster zur Eingabe des Spielernamens. Geben Sie einen Namen ein, und drücken Sie **Eingabe.** Die Statistiken zu den Rennleistungen werden unter diesem Namen abgespeichert.

Im Wagen Ihrer Wahl werden Sie nun zum Kurs gebracht.

SPIELMODI

Jeder Spielmodus bietet andere Herausforderungen und läßt Sie gegen verschiedene Fahrer auf unterschiedlichen Kursen antreten (Siehe Optionen, um Näheres eu erfahren).

Um einen Spielmodus zu wählen:

1. Wählen Sie **Optionen** in der Hauptsteuerung. Das Optionsmenü erscheint.
2. Wählen Sie **Spielmodus** aus dem Optionsmenü.
3. Drücken Sie **Eingabe**, **Leertaste**, klicken Sie auf **ERLEDIGT,** oder drücken Sie eine Joystick-Taste, um den gewünschten Modus zu aktivieren und zur Hauptsteuerung zurückzukehren.

ZEITFAHREN

Nur für einen Spieler, Ihr Gegner ist die Uhr. Sie können auf jedem Kurs mit einem beliebigen Wagen fahren. Dies ist ein Rennen gegen die Uhr. Es gibt keine und auch keinen Verkehr, der Sie ablenken könnte.

EA TIP Dieser Modus eignet sich bestens zum Kennenlernen der Wagen und Rennkurse. Beginnen Sie mit dem Rusty Springs Raceway und dem Autumn Valley Speedway, die einfacher zu meistern sind als die anderen Strecken.

In diesem Modus aufgestellte Rekorde werden mit T.T. gekennzeichnet, um sie von Wettkampfrekorden unterscheiden zu können.

5TH WHEEL-LEISTUNGSTESTS

Auf dem Rusty Springs Raceway können Sie die ROAD & TRACK „5th Wheel"-Leistungsstatistiken aufzeichnen. Zu diesen Statistiken gehören: höchste Rundengeschwindigkeit, Beschleunigung von 0 auf 60 mph, von 0 auf 100 mph und die Viertelmeile sowie der Bremsweg aus 60 und 80 mph.

TESTS DURCHFÜHREN

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT: Ihre Höchstgeschwindigkeit wird automatisch beim Fahren ermittelt.

BESCHLEUNIGUNGSWERTE: Zur Ermittlung der Beschleunigungswerte muß der Wagen stillstehen. Starten Sie den Motor, legen sie den Gang ein, und beschleunigen Sie so stark wie möglich. Die Zeit, die Sie benötigen, um 60 mph, 100 mph und die Viertelmeile zu erreichen, wird automatisch ermittelt.

EA TIP Die Beschleunigungswerte hängen davon ab, wie effektiv Sie den Wagen in Bewegung setzen. Durchdrehende Räder, aktivierte Schlupfkontrolle oder Automatikgetriebe bringen schlechtere Werte.

BREMSWERTE: Zur Messung des Bremsweges müssen Sie den Wagen aus 80 oder 60 mph komplett zum Stillstand bringen. Die Ermittlung der Werte erfolgt automatisch.

HINWEIS: ROAD & TRACK mißt nur gerade verlaufende Bremswege. Der Einsatz der Handbremse, das Blockieren der Räder oder seitliches Driften führt zu ungenauen Meßwerten.

EA TIP Da die korrekte Ermittlung der Beschleunigungs- und Bremswerte nur auf ebener und gerader Strecke möglich ist, sollten Sie den Wagen sofort nach der letzten Kurve (Kurve 4) stoppen. Nur so bleibt genügend Wegstrecke übrig, um die Tests mit allen Wagen durchführen zu können. Tests, die in Kurven oder auf variierenden Höhenmetern ablaufen, werden nicht aufgezeichnet.

ERGEBNISSE ANZEIGEN: Um die Ergebnisse der 5th Wheel-Leistungstests während des Rennens abzurufen, drücken Sie Taste **F8**. Die Statusleiste wird dann durch die 5th Wheel-Datenleiste ersetzt (*siehe Statusleiste*). Ist das Rennen beendet, wählen Sie Rundenzeiten im Spielstand-Schirm, um die Zusammenfassung der besten Resultate der einzelnen Tests abzurufen.

DUELL

Sie treten gegen einen anderen Spieler an - entweder gegen den Computer oder einen Spieler, der per Modem mit Ihnen verbunden ist (siehe *Spiel per Modem*). Sie können jeden Wagen und einen beliebigen Kurs wählen. Wenn Sie einen Straßenkurs wählen (d.h. Gebirge, Küste, Stadt), müssen Sie sich mit Verkehr und Cops auseinandersetzen, wodurch die Herausforderung noch mehr steigt! In diesem Modus ermittelte Rekorde werden mit H.H. markiert, um sie von den anderen zu unterscheiden.

KEIN PARDON

- Zur Abwahl von Verkehr, Cops und jeglicher Computerunterstützung beim Rennen zwischen den Gegnern wählen Sie Duell, drücken **Ende** und links-klicken (oder drücken die Joystick-Taste) auf die angewählte Duelloption, um den "Kein Pardon-Modus" zu aktivieren.

EINZELRENNEN

In diesem Modus kämpfen Sie gegen sieben Computer-Gegner oder sechs Computer-Gegner und einen Modemspieler. Mit MEUTE treten Sie gegen sieben verschiedene Wagen an. Weisen Sie dem Computer einen bestimmten Wagen zu, fahren alle sieben Gegner dasselbe Modell. Bei diesem Rennen sind die Straßen für den öffentlichen Verkehr gesperrt, und die Polizisten futtern Berliner im Café.

WETTKAMPF

In diesem Modus nehmen Sie an der Meisterschaft teil und müssen auf allen Kursen Platz 1 erreichen, um den Wettkampf zu gewinnen und den Bonuskurs zu erreichen! Jeder Kurs wird mit Wagen einer bestimmten Leistungsklasse absolviert. Durch Anwahl einer Rennstrecke werden Sie der entsprechenden Wettbewerbsklasse a, b, oder c zugewiesen. Dies bestimmt die verfügbaren Autotypen. Ihre Gegner sind sieben rechnergesteuerte Wagen derselben Klasse.

WETTBEWERBSKLASSE C: Stadt und Rusty Springs Raceway mit dem Mazda RX-7, Acura NSX und dem Toyota Supra Turbo.

WETTBEWERBSKLASSE B: Küste und Autumn Valley Speedway mit dem Porsche 911 Carrera, der Dodge Viper RT/10 und der Corvette ZR-1.

WETTBEWERBSKLASSE A: Gebirge und Vertigo Ridge mit dem Lamborghini Diablo VT und dem Ferrari 512TR.

Sie können die Kurse in einer beliebigen Reihenfolge wählen. Werden Sie Erster auf einem Kurs, wird ein Siegervideo abgespielt, und eine karierte Flagge markiert die gewonnene Rennstrecke. Siegen Sie auf allen Strecken, erhalten Sie Zugang zu einem Bonuskurs. Dieser wird dann als permanente Option dem Kursauswahlfenster hinzugefügt. Nachdem Sie einen Wettbewerbskurs gewonnen haben, können Sie Ihren Platz abspeichern (siehe *Spiele speichern und laden*).

AUF DIE PISTE!

Es ist an der Zeit, ein gewisses Bedürfnis zu befriedigen - starten Sie den Motor, und lassen Sie die Reifen qualmen.

- Um das Spiel zu starten, wählen Sie ERLEDIGT und führen einen Links-Klick aus, drücken **Eingabe** oder betätigen eine Joystick-Taste. Das Spiel lädt und bringt Sie zum Cockpit Ihres Wagens.



Wenn das Rennen beginnt, müssen Sie vom Leerlauf in den ersten Gang schalten, um loszusprinten. Der voreingestellte Schaltmodus ist Automatik (Informationen zum Wechseln des Schaltmodus finden Sie unter Optionsauswahl).

- Zum Hochschalten drücken Sie **A**, zum Herunterschalten **Y**.

—oder—

- Zum Hochschalten drücken Sie Joystick-Taste **1**, zum Herunterschalten Joystick-Taste **2**.

Achten Sie auf die Ampel am oberen Bildschirmrand: Wenn sie auf Grün springt, legen Sie den ersten Gang ein und geben Gas!

AUTOMATIKSCHALTUNG

Bei Automatik ist die Gangwahl Rückwärts, Leerlauf und Vorwärts. Der Wagen schaltet automatisch hoch und runter, so daß Sie sich voll auf Lenken, Bremsen und Beschleunigen konzentrieren können.

HANDSCHALTUNG

Bei Manuell müssen Sie selbst schalten. Das verlangt Konzentration und Geschick. Wenn Sie ein Rennen auf dieser Stufe erfolgreich absolvieren, sind Sie ein echter Meister der Straße.

DAS AUTO FAHREN

- Zum Beschleunigen halten Sie ↑ gedrückt.
- Zum Lenken des Wagens drücken Sie ←→.
- Zum Bremsen ↓ drücken.
- **Leertaste** aktiviert die Handbremse.
- Die Hupe wird mit **H** ausgelöst.
- **F9** schaltet das Armaturenbrett ein/aus.

Während der Fahrt erhalten Sie Straßen- und Leistungsinformationen. Sie besitzen auch einen Radardetektor, der aufleuchtet und piept, wenn sich Cops in der Nähe befinden.

STATUSLEISTE

Um ein Rennen zu gewinnen, braucht es hohe Konzentration, sehr gute Motorkenntnisse und ständige Informationen zu Ihrer aktuellen Lage. The Need for Speed bietet Ihnen eine Boxenmannschaft in Form der Statusleiste. Die am oberen Bildschirmrand verlaufende Statusleiste zeigt ständig die neuesten Informationen an. Sie können die Leiste umschalten, um andere Daten abzurufen.

Die voreingestellte Statusleiste zeigt von links nach rechts: Beste Runden- oder Etappenzeit, momentane Runden- oder Etappenzeit, momentane(r) Geschwindigkeit/Gang/Runde (oder Entfernung zum Kontrollpunkt) und Stand.

- Mit Taste **F8** schalten Sie die Statusleiste auf die Grundeinstellung, die sekundären Statusinformationen oder die 5th Wheel-Leistungsdaten (siehe Zeitfahren - 5th Wheel-Leistungstests).

Die sekundäre Statusleiste zeigt: Beste Gesamtzeit, aktuelle Gesamtzeit, aktuelle Geschwindigkeit, Gang, Vergleichszeit und Stand. Durch die Vergleichszeit erfahren Sie, wie weit Sie vor oder hinter (+/-) dem führenden Fahrer liegen. Während des Zeitfahrens vergleicht die Vergleichszeit Ihre Werte mit Zeit und Position des Rundenrekordhalters der Strecke.

- Taste **F7** schaltet die Statusleiste ein/aus.

KAMERAPERSPEKTIVEN

Drei verschiedene Kamerapositionen stehen während der Fahrt zur Verfügung: Blick aus dem Wagen, Blick vom Heck und Blick vom Hubschrauber.

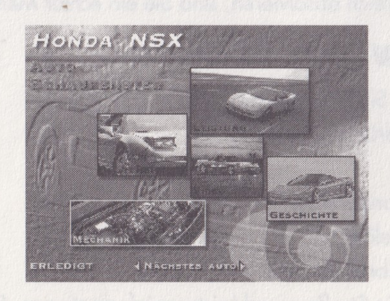
- Mit Taste **K** rufen Sie die verschiedenen Kamerapositionen ab.

AUTO WÄHLEN

Bevor Sie das Gummi auf der Straße und die Schlafmützen hinter sich lassen können, brauchen Sie einen schnellen Wagen. Wir stellen Ihnen acht Hochleistungsfahrzeuge zur Auswahl, von denen Sie immer geträumt haben. Alle Leistungs- und Designdaten finden Sie im Spiel. Sie können sich natürlich jederzeit selbst ein Bild von dem Wagen machen, indem Sie ihn auf der Straße testen.

- Um einen Wagen auszuwählen, aktivieren Sie das Wagenauswahlfenster und rufen die verfügbaren Fahrzeuge ab. Wählen Sie ERLEDIGT, wenn der gewünschte Wagen auf dem Schirm erscheint.
- Um die Auto-Vorschau aufzurufen und die coolen Daten der Wagen anzuschauen, wählen Sie das Wagenauswahlfenster an und führen einen Links-Klick aus oder drücken **Eingabe.**

AUTO-VORSCHAU



In der Auto-Vorschau finden Sie folgende Angaben:

LEISTUNG: Beschleunigungswert und Höchstgeschwindigkeit sind nur zwei Punkte von vielen, von denen die Sie hier lesen und hören können. Die Statistiken und Kommentare wurden von der Zeitschrift ROAD & TRACK zur Verfügung gestellt.

ALLGEMEIN: Preis, Gewicht, Radstand, Verbrauch und andere Informationen finden Sie hier. Beachten Sie auch die klassischen Fotos der Wagen.

VIDEO: Diese Option läßt Sie einen heißen Videofilm von jedem Wagen in Aktion abspielen. Ein Mausklick oder beliebiger Tastendruck beendet den Videofilm.

GESCHICHTE: Sie möchten die komplette Entwicklungsgeschichte Ihres Wagens kennenlernen? Hier lesen und hören Sie alles über Ihren Favoriten. Auch Fotos von früheren Modellen werden gezeigt.

MECHANIK: Spezifische Daten wie Motortyp, Chassis-Layout u.a. geben Ihnen die Informationen, die Sie benötigen, um den richtigen Wagen für einen bestimmten Straßen- oder Rundkurs zu wählen.

Alle Statistiken und Kommentare wurden von dem Automagazin ROAD & TRACK zur Verfügung gestellt.

Hinweis: In der Auto-Vorschau können Sie ERLEDIGT anklicken, um zum vorhergehenden Bildschirm zurückzukehren oder auf die Dreieckspfeile klicken, um einen anderen Wagen zwecks Vergleich aufzurufen.

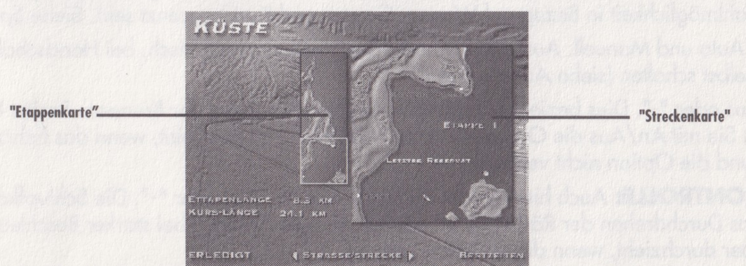
STRECKE WÄHLEN

Nachdem Sie Ihren Wagen gewählt haben, wird es Zeit, die Strecke auszusuchen. Zu Beginn stehen sechs Rennstrecken zur Auswahl. Drei sind offene Straßenkurse und drei geschlossene Rundkurse. Ein siebenter Bonuskurs kommt hinzu, wenn Sie auf allen sechs Strecken im Wettkampfmodus gewonnen haben. Die Straßenkurse sind: Gebirge, Küste und Stadt. Diese Strecken sind in drei Etappen unterteilt, wobei jede Etappe mit einem Kontrollpunkt endet. Die geschlossenen Rundkurse sind: Rusty Springs Raceway, Autumn Valley Speedway und Vertigo Ridge.

Hinweis: Im Wettkampfmodus sind den Kursen bestimmte Wagen zugeordnet (siehe Wettkampf).

ANZEIGE STRECKENBESCHREIBUNG

In der Streckenbeschreibung finden Sie eine Karte der Strecke, Angaben zur Länge und die zehn Bestzeiten des Kurses.



- Um die Beschreibung einer Strecke aufzurufen, wählen Sie STRECKE WÄHLEN und drücken **Eingabe** oder die linke Maustaste.

Handelt es sich bei der gewählten Strecke um einen Straßenkurs, zeigt die Beschreibung eine Streckenkarte und eine Etappenkarte. Genau wie der Straßenkurs, ist auch die Streckenkarte in drei Etappen unterteilt. Ein Klick auf eine Etappe der Streckenkarte zeigt dieses Teilstück in der Etappenkarte an.

Haben Sie einen geschlossenen Rundkurs gewählt, können Sie die Zahl der zu fahrenden Runden ändern.

- Um die Rundenzahl zu ändern, klicken Sie solange auf die Textzeile Rundenzahl am unteren Bildschirmrand bis die gewünschte Zahl eingestellt ist.

—oder—

- Wählen Sie die Textzeile mit den Pfeiltasten, und drücken Sie **Eingabe** oder **Leertaste** bis die gewünschte Zahl erreicht ist.

OPTIONEN WÄHLEN

Bevor Sie das Gaspedal durchdrücken, können Sie das Spiel Ihren Bedürfnissen anpassen. Dies geschieht im Optionsmenü.

- Um dieses Menü aufzurufen, wählen Sie **Optionen** an und drücken **Eingabe** oder die linke Maustaste.



Die verfügbaren Optionen sind:

Voreingestellte Optionen (wenn geeignet) sind in **Fettdruck** dargestellt.

SPIELMODUS: Einzelrennen, Wettkampf, Zeitfahren und Duell. Je nach gewähltem Spielmodus kann Ihre Wahlmöglichkeit in Bezug auf Wagen, Gegner und Kurs begrenzt sein. Siehe *Spielmodi*.

GETRIEBE: Auto und Manuell. Automatik schaltet den Wagen automatisch, bei Handschaltung müssen Sie selbst schalten (siehe *Auf die Piste!*).

ABS: An, Aus oder "-". Dies bezieht sich auf das Antiblockiersystem der Bremsen. Besitzt Ihr Wagen ABS, können Sie mit An/Aus die Option an- oder abwählen. "-" erscheint, wenn das Fahrzeug kein ABS besitzt und die Option nicht verfügbar ist.

SCHLUPFKONTROLLE: Auch hier besteht die Wahl aus An, Aus oder "-". Die Schlupfkontrolle verhindert das Durchdrehen der Räder. Es ist möglich, daß der Wagen bei starker Beschleunigung nicht so sauber durchzieht, wenn diese Option aktiv ist.

AUDIO: Diese Option ruft das Audiomenü auf. Das Menü enthält folgende Optionen:

MUSIK: Klicken und ziehen Sie auf dieser Box, um die Lautstärke von Musik und Sprache, die Sie im Vorspann und den Menüs hören, zu ändern. Sie können auch die Tasten [←][→] benutzen.

EFFEKTE: Das tiefe Brüllen der Motoren, das Quietschen der Reifen und schrille Kreischen des Metalls. Klicken und ziehen Sie auf der Box, um die Lautstärke der Renn-Sounds zu ändern. Sie können auch die Tasten ←→ benutzen.

SPRACHE: Schaltet die Sprachausgabe in den Menüs und nach dem Rennen oder einer Etappe **EIN**/Aus.

AUDIO-MODUS: Wählen Sie 8-BIT-MONO, **8-BIT-STEREO** oder 16-Bit-Stereo.

EA TIP Für höhere Rechenleistung während des Rennens wählen Sie 8-bit-mono oder 8-bit-stereo.

VERBESSERTER 3D-SOUND: Schalter EIN/**AUS**. Diese Option schafft einen räumlichen Klang. Die besten Ergebnisse erhalten Sie, wenn sich Ihre Lautsprecher in derselben Entfernung und Höhe von Ihrer Sitzposition befinden. Der Raumklang ist auch mit Kopfhörern wahrnehmbar.

Taste **F5** schaltet den gesamten Spiel-Sound ab.

GRAFIKDETAILS: Hier rufen Sie das Grafikdetailmenü auf. In diesem Menü kann der Detailreichtum der Grafiken geändert werden, um sie der Leistung Ihres Rechners anzupassen. Im allgemeinen erhöht die Wahl einer niedrigen Detailstufe die Schnelligkeit des Bildaufbaus im Spiel. Folgende Optionen sind verfügbar:

BILDSCHIRMAUFLÖSUNG: Bildauflösung **640 x 480** oder 320 x 200.

FENSTERGRÖSSE: Fenstergröße GANZ, HALB und VIERTEL. Drücken Sie Taste **F1**, um während des Rennens die verschiedenen Größen aufzurufen.

BILDQUALITÄT: HOCH, MITTEL, NIEDRIG, INTERLACED, AUTO MITTEL und AUTO NIEDRIG. Taste **F2** dient als Umschalter im Rennen.

SICHTWEITE: WEIT, MITTEL und NAH. Taste **F3** dient als Umschalter im Rennen.

AUTODETAILS: VIELE, WENIG. Kein Tastenbefehl.

HORIZONT: EIN/AUS. Taste **F4** dient als Umschalter im Rennen.

Hinweis: Für die Grafikdetails existiert keine Voreinstellung, da die Werte für jedes System beim Installieren des Spiels ermittelt werden.

STEUERUNG: Mit dieser Option können Sie die Steuerung festlegen oder auf Joystick umschalten. Siehe *Konfigurieren der Steuerung*.

MODEM-SETUP: Hiermit können Sie gegen einen anderen Rennfahrer per Modem antreten. Siehe Spiel per Modem.

LADEN UND SPEICHERN: Mit dieser Option laden, speichern oder löschen Sie einen Wettkampf, eine Wiederholung oder einen Highlight. *Siehe Spiele laden und speichern.*

GEGNER WÄHLEN

Ihren Gegner können Sie je nach gewähltem Spielmodus wählen (siehe Spielmodi).

- Um die verschiedenen Gegner durchzugehen, links-klicken Sie auf die Dreieckspfeile.

-oder-

- Drücken Sie **Leertaste** oder ←→, um sich die Gegner anzuschauen.

ENDE DES RENNENS

Am Ende der drei geschlossenen Rundkurse wird der Spielstand eingeblendet. Bei den drei längeren Straßenkursen, die jeweils in drei Etappen unterteilt sind, endet jedes Teilstück an einem Kontrollpunkt.

Wenn Sie ein Rennen beenden oder einen Kontrollpunkt passieren, hält Ihr Wagen an, und Ihr aktueller Stand wird eingeblendet. Hier finden Sie die aktuelle Zeit, die Durchschnitts- und Höchstgeschwindigkeit und den Gesamtstand für das Rennen bzw. die Etappe. Haben Sie die beste Rundenzeit oder Höchstgeschwindigkeit erreicht, werden Ihr Name und Ihre Daten automatisch in die Bestenliste aufgenommen und farbig hervorgehoben.

- Um Ihr Abschneiden in den einzelnen Runden zu sehen, links-klicken Sie auf Rundenzeiten. Der folgende Schirm zeigt jede Rundenzeit, die durchschnittliche Rundengeschwindigkeit und die beste Rundenzeit, die bisher erreicht wurde. Haben Sie die beste Rundenzeit erreicht, wird sie farbig hervorgehoben.
- Links-klicken Sie auf ERLEDIGT, wenn Sie die Leistungsdaten studiert haben. Es erscheint eine Liste der zehn Bestzeiten, die auf dem aktuellen Kurs erreicht wurden. Haben Sie eine Bestzeit erzielt, erscheinen Ihr Name und Ihre Daten farbig hervorgehoben auf dieser Liste. Links-klicken Sie auf ERLEDIGT, um fortzufahren.

Nach diesem Schirm erscheint das Ziel-/Kontrollpunktmenü.

ZIEL-/KONTROLLPUNKTMENÜ

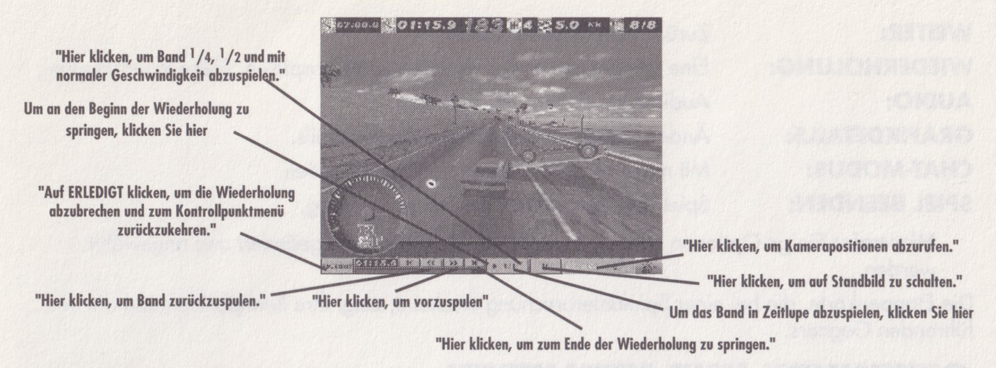
Hier erhalten Sie Gelegenheit, Änderungen vorzunehmen und Ihr Rennen in einer Wiederholung anzuschauen.



Verfügbare Optionen:

WEITER: Bei Kontrollpunkten kehren Sie zum laufenden Rennen zurück. Ist das Rennen beendet, kehren Sie zur Hauptauswahl zurück (in diesem Fall lautet die Option Hauptsteuerung).

WIEDERHOLUNG: Schauen Sie sich eine Aufzeichnung der zuletzt gefahrenen Etappe an. Die Wiederholung zeigt die letzten zehn Sekunden Ihrer Fahrt. Es stehen mehrere Kamerablickwinkel zur Verfügung. Sie können das Band auf unterschiedliche Weise abspielen, um die Strecke und deren Tücken besser zu erkennen oder einen fantastischen Wipe-Out in Zeitlupe zu betrachten! Die verfügbaren Kameraeinstellungen sind: Fahrzeug, Heck, Heli, Vogel und Verfolger. Befindet sich ein Wagen des Gegners oder der Cops in der Nähe, können Sie auch deren Perspektive einnehmen. Die Wiederholungssteuerung funktioniert wie bei einem Videorekorder.



HIGHLIGHT: Mit dieser Option können Sie eine Aufzeichnung Ihrer besten Momente der soeben beendeten Strecke oder Etappe abspielen. Genau wie bei der Wiederholung, kann auch hier Bandgeschwindigkeit und Kameraposition verändert werden. Siehe Wiederholung.

SPIELOPTIONEN: Ändert die folgenden Optionen: AUDIO, GRAFIKDETAILS, STEUERUNG und LADEN UND SPEICHERN. Siehe Optionsauswahl.

SPIELSTAND: Diese Option zeigt Ihren Stand im aktuellen Rennen im Vergleich zu ihren Gegnern (wenn gewählt). Hier finden Sie die Bestzeiten und Höchstgeschwindigkeiten der aktuellen Runde/Etappe und des gesamten offenen Straßenkurses. Das Spiel speichert die Bestzeit jeder Etappe oder Runde und die zehn Bestzeiten und Höchstgeschwindigkeiten des Kurses.

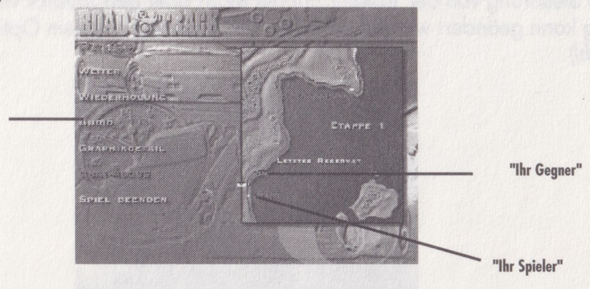
CHAT-MODUS: Nur verfügbar, wenn Modemspiel gewählt wurde. Sie können sich mit Ihrem Gegner unterhalten.

SPIEL BEENDEN: Beendet das Rennen und ruft die Hauptsteuerung auf. Steht nur an Kontrollpunkten zur Verfügung.

SPIEL UNTERBRECHEN

Im Rennen können Sie das Spiel jederzeit unterbrechen. Die Sekunden der Stoppuhr laufen nicht weiter, wenn Sie pausieren. Sie können dann eine Wiederholung abspielen, eine Karte studieren, um Ihre Position zu ermitteln, Audio- und Grafikwerte verändern oder mit Ihrem Gegner reden (nur im Modemspiel).

- **Esc** unterbricht das Spiel. Das Pausenmenü erscheint.



oder

- Um das Spiel ohne Abruf des Pausenmenüs zu unterbrechen, drücken Sie **P**.

WEITER: Zurück zum aktuellen Spiel.
WIEDERHOLUNG: Eine Wiederholung des aktuellen Laufs abspielen. Siehe Wiederholung.
AUDIO: Audiowerte ändern. Siehe Audio.
GRAFIKDETAILS: Ändert die Grafikwerte. Siehe Grafikdetails.
CHAT-MODUS: Mit menschlichem Gegner per Modem reden.
SPIEL BEENDEN: Spiel beenden, zurück zur Hauptsteuerung.

Hinweis: Einige Optionen können während des Rennens nicht geändert und angewählt werden.

Die Etappenkarte, die bei einer Spielunterbrechung erscheint, zeigt Ihre Rennposition und die des führenden Gegners.

GEWINNEN UND VERLIEREN

Ziel beim Rennen gegen andere Fahrer ist, Erster auf dem gewählten Kurs zu werden. Am Ende eines offenen Straßenrennens werden alle Etappenzeiten addiert. Sieger ist derjenige, der die niedrigste Gesamtzeit erreicht hat. Am Ende des Rennens erscheint der Spielstand mit allen Plazierungen und einem Video für den Sieger.

Wenn Sie gegen die Uhr antreten, geht es nicht um Gewinnen oder Verlieren. Stattdessen versuchen Sie, die beste Zeit oder höchste Geschwindigkeit zu erreichen.

COPS

Ein Hauptproblem bei Hochgeschwindigkeitsfahrten stellen die Gesetzeshüter dar. Im Duellmodus bei offenen Straßenkursen sind die Cops aktiv. Sie können sie austricksen, wenn Sie auf die optischen und akustischen Warnsignale Ihres Radars achten. Wenn Sie eine Sirene hören, haben Sie zwei Möglichkeiten:

- Wenn Sie sofort bremsen nachdem Sie die Sirene gehört haben, hält Sie der Cop an und verwarnt Sie.
- Wenn Sie versuchen, ihn abzuhängen und er Sie trotzdem schnappt, erhalten Sie ein Ticket. Bekommen Sie zwei Tickets (egal auf welcher Etappe), werden Sie verhaftet und sind aus dem Rennen.

KONFIGURIEREN DER STEUERUNG

Sie können die Steuerung von der Tastatur auf die Maus oder den Joystick verlegen. Auch die Tastenbelegung kann geändert werden. Wählen Sie Steuerung aus dem Optionsmenü (*siehe Optionsauswahl*).



Der Steuerungs-Setup-Schirm enthält folgende Optionen: LENKUNG, GAS/BREMSE, HOCH-/RUNTERSCHALTEN, KAMERA, HANDBREMSE, HUPE.

- Um von der Tastatur zur Maus zu wechseln, links-klicken Sie auf die Steuerungsbezeichnung oder auf Tastatur. Die Steueroption wechselt von Tastatur auf Maus. Z.B. aus Lenkung - Tastatur ←↓ wird Maus - links/rechts.
- Um die Tastenbelegung zu ändern (z.B. von **A/Y** auf **O/K** zum Schalten), klicken Sie auf den Befehl und geben die neue Konfiguration ein.
- Um einen Joystick zu benutzen, wählen Sie **JOYSTICK-KALIBRIERUNG** im Steuerungsmenü. Es erscheint der Joystick-Kalibrierungsschirm. Wurde der Joystick bereits vor dem Starten des Spiels angeschlossen, erscheint der Kalibrierungsschirm vor dem EA-Titelbild.

JOYSTICK-STEUERUNG

Es gibt nur eine Joystick-Konfiguration:

Auf der Straße

- Hoch/runter für **Gas/Bremse.**
- **Links/rechts** zum Lenken.
- Taste **1** zum Hochschalten.
- Taste **2** zum Herunterschalten.

In den Menüs

- Um Optionen anzuwählen, drücken Sie den Joystick **hoch/runter**.
- Joystick **links/rechts**, um die Unterpunkte der Option abzurufen oder Taste drücken. In der Hauptauswahl Joystick **links/rechts** benutzen, in den anderen Menüs Taste drücken.
- Taste drücken, um die angewählte Option zu aktivieren.
- Um zum vorhergehenden Schirm zurückzukehren und die Wahl abzubrechen, ABBRUCH wählen und Taste drücken.
- Um zum vorhergehenden Schirm zurückzukehren und die Änderungen beizubehalten, ERLEDIGT wählen und Taste drücken.

Ihren Joystick kalibrieren:

1. Vergewissern Sie sich, daß der Joystick angeschlossen und einsatzbereit ist. Im Joystick-Kalibrierungsschirm bewegen Sie den Stick in alle Stellungen und achten darauf, daß sich der auf dem Schirm abgebildete Stick entsprechend mitbewegt.
2. Nach dem Abschluß des Vorgangs bewegen Sie den Stick in die Mittelposition und drücken die Joystick-Taste. Die Kalibrierungswerte werden gespeichert. Eine weitere Kalibrierung ist nicht mehr notwendig.

Sollte der Joystick nicht reagieren, kehren Sie zu diesem Schirm zurück und kalibrieren den Stick erneut.

Hinweis: Sollte der auf dem Schirm abgebildete Stick nicht im Mittelpunkt stehen, wenn sich Ihr Joystick in der Mittelposition befindet, versuchen Sie eine Justierung mit den Trimmreglern Ihres Joysticks (falls vorhanden).

SPIEL PER MODEM

In den Spielmodi Einzelrennen und Duell können Sie zwei Rechner per Modem koppeln. Anstelle eines Computer-Gegners tritt nun ein Mensch.

Hinweis: Die spezifischen Einstellungs- und Ablaufinformationen finden Sie in Ihrem Modemhandbuch.

Ihren Computer für das Modemspiel bereit machen:

1. Im Optionsmenü wählen Sie **EINZELRENNEN** oder **DUELL** als Spielmodus. Der **MODEM-SETUP-SCHIRM** wird eingeblendet.
2. Wählen Sie **MODEM-SETUP**. Der Modemeinstellungsschirm erscheint. Mit **NUMMER** geben Sie die Telefonnummer des anderen Rechners ein. Unter **VERBINDUNG** wählen Sie **MODEM** oder **DIREKTVERBINDUNG** (Null-Modem). Wählen Sie **MODEM KONFIGURIEREN**. Ein Schirm mit den Einstellungsoptionen für das Modem erscheint.
3. Wählen Sie **MODEM-TYP** und geben Sie Ihren Modemtyp an. Die einzige verfügbare Übertragungsrate ist 9600 Baud. Kann Ihr Modem nicht mit 9600 Baud übertragen, können Sie das Modemspiel nicht benutzen. Ist Ihr Modem nicht unter **MODEM-TYP** aufgelistet, wählen Sie **EIGENES** und geben die entsprechende **WÄHLSEQUENZ** und **INITIALISIERUNGSSEQUENZ** mit diesen beiden Optionen ein.

   Hinweis: Das häufigste Problem bei Modemverbindungen ist eine falsche Initialisierungssequenz. Die korrekte **INITIALISIERUNGSSEQUENZ** finden Sie in Ihrem Modemhandbuch, oder rufen Sie den Hersteller an. Das Spiel unterstützt keine Datenkompression, Fehlererkennung und Fehlerkorrektur. Diese Einstellungen müssen in der **INITIALISIERUNGSSEQUENZ** deaktiviert werden.
4. Vergewissern Sie sich, daß **SCHNITTSTELLE, IRQ** und **WÄHLVERFAHREN** korrekt eingestellt sind.

- IRQ ist der Interrupt, den der Computer zur Kommunikation benutzt. Er sollte nicht mit anderen Geräten in Konflikt stehen.
- SCHNITTSTELLE ist der serielle Anschluß für die Kommunikation mit einem anderen Rechner.
- WÄHLVERFAHREN gibt Ton- oder Impulswahl an.

5. Kehren Sie zum Modem-Setup-Schirm zurück, und wählen Sie **WÄHLEN** oder **ANTWORTEN**.

   Hinweis: Die Person, die wählt, ist der „Slave", und die antwortende Person der „Master". Nur der Master kann die Strecke, die rechnergesteuerten Wagen und den Spielmodus wählen (falls verschieden von den vor dem Anruf gewählten).

- Um den Anruf während des Setups zu unterbrechen, drücken Sie **Ctrl F10**.

PROBLEME MIT DEM MODEMSPIEL:

- Erscheint die Meldung "**MODEM-INITIALISIERUNG MISSLUNGEN**", vergewissern Sie sich, daß Ihr Modem eingeschaltet ist, **SCHNITTSTELLE** und **IRQ** korrekt sind, das richtige Wählverfahren gewählt wurde und die Initialisierungssequenz stimmt.
- Erscheint die Meldung "**VERBINDUNG ABGEBROCHEN**", konnten die beiden Modems keine Verbindung aufbauen. Vergewissern Sie sich, daß die Leitung frei und die Initialisierungssequenz korrekt ist (Datenkompression, Fehlererkennung und Fehlerkorrektur deaktiviert).
- Erscheint während des Spiels die Meldung "**SCHLECHTE LEITUNG... BITTE WARTEN**", hat das System Störungen in der Telefonleitung oder andere Verständigungsprobleme entdeckt und versucht die Übertragung zu korrigieren. Der Spielablauf kann dann langsamer werden oder ruckeln. Bleibt es bei der Störung, erscheint die Meldung "**VERBINDUNG UNTERBROCHEN**". Ein neuer Anruf oder das Aus- und Einschalten des Modems können das Problem beheben.

  Hinweis: Vergewissern Sie sich, daß Ihr Modem und die serielle Karte eine Übertragungsrate von 9600 Baud unterstützen. Serielle Karten mit einem langsameren Chip als dem 16550 UART arbeiten möglicherweise nicht korrekt mit diesem Spiel.
- Können Sie keine Verbindung mit einem anderen Modem herstellen, sollten Sie ein Kommunikationsprogramm ausprobieren. Wenn Sie keine 9600 Baud-Verbindung ohne Datenkompression, Fehlererkennung und Fehlerkorrektur herstellen können, müssen Sie auf die Modemoption des Spiels verzichten.

SPIELE LADEN UND SPEICHERN

Sie können Spielstände der Wettkämpfe speichern. Nachdem Sie einen Kurs im Wettkampfmodus beendet und gewonnen haben, können Sie das Spiel verlassen und Ihren Status speichern.

Ein Spiel laden:

1. Wählen Sie **LADEN UND SPEICHERN** im Optionsmenü. Das Laden und Speichern-Menü erscheint.
2. Wählen Sie **WETTKAMPF LADEN** im Optionsmenü. Ein Fenster mit den gespeicherten Spielständen öffnet sich.
3. Wählen Sie das gewünschte Spiel, und drücken Sie **Eingabe**. Das Spiel wird geladen, und Sie beginnen mit der nächsten Strecke Ihres Wettkampfs.

Ein Spiel speichern:

1. Wählen Sie **LADEN UND SPEICHERN** im Optionsmenü. Das Laden und Speichern-Menü erscheint.
2. Wählen Sie **WETTKAMPF SPEICHERN** im Menü. Es öffnet sich ein Fenster.
3. Geben Sie einen Namen für das Spiel ein, und drücken Sie **Eingabe**. Das Spiel wird gespeichert und kann jederzeit neu geladen werden.

Ein gespeichertes Spiel löschen:

Gehen Sie wie oben angegeben vor, wählen Sie aber **WETTKAMPF LÖSCHEN** im Menü Laden und Speichern. Es öffnet sich ein Fenster mit den gespeicherten Spielen. Wählen Sie das zu löschende Spiel, und drücken Sie **Eingabe**.

WIEDERHOLUNGEN/HÖHEPUNKTE SPEICHERN

Im Ziel-/Kontrollpunktmenü (*siehe Ende des Rennens/Kontrollpunkte*) können Sie Ihre beliebteste Wiederholung oder einen Höhepunkt speichern.

Eine Wiederholung oder einen Höhepunkt speichern:

1. Wählen Sie **SPIELOPTIONEN** im Menü Ziel/Kontrollpunkt. Das Optionsmenü erscheint.
2. Wählen Sie **LADEN UND SPEICHERN** im Optionsmenü. Das Menü Laden und Speichern erscheint.
3. Wählen Sie **WIEDERH./HIGHLIGHTS SPEICHERN** im Menü Laden und Speichern. Ein Fenster öffnet sich, in das Sie einen Namen für die Wiederholung/das Hightlight eingeben müssen.
4. Geben Sie einen Namen ein, und drücken Sie **Eingabe**. Sie können sich die Wiederholung oder den Höhepunkt später durch Anwahl von **WIEDERHOLUNG ANSEHEN** oder **HIGHLIGHT ANSEHEN** (in diesem Menü) anschauen.

- Um eine Wiederholung/einen Höhepunkt zu löschen: Wählen Sie **WIEDERH./HIGHLIGHTS LÖSCHEN**, markieren Sie die entsprechende Datei, und drücken Sie **Eingabe**.

  Hinweis: WIEDERHOLUNG, WIEDERHOLUNG 1, 2, und 3 können nicht gelöscht werden.

MITARBEITER

Leitender Programmierer: Wei Shoong Teh

Programmierer: Brad Gour, Dave Lucas, Daniel Teh, Shelby Hubick, Paul Diamond

Zusätzliche Programmierung: D. M. Abrahams-Gessel

Künstlerische Leitung: Scott Jackson

Künstler: Robert Sculnick, Peter King, Eduardo Agostini, Thomas Graham

3D-Modelle: Kent Maclagan

Streckenmodelle: Sheila Allan

Zusätzliche 3D-Modelle: Markus Tessmann,

Audio-Leitung: Alistair Hirst

Musikproduktion: Edwin Dolinski

Zusätzliche Musik: Koko Productions, James Bowers

Audio-Postproduktion: Steve Royea

Zusätzliche Audio-Erstellung: Jennifer Lewis

Leitung der Qualitätssicherung: Jason Holinaty

Qualitätssicherung: Jon Dowdeswell, Crispin Hands

Tests Qualitätssicherung: Paul Adamson, D'arcy Gog, Jeff Hutchinson, James Witt, Alex Baumgard, Adam MacKay-Smith

Unterstützung Qualitätssicherung: Jon Bruce, Kirk C. Scott

Produktmanager: Frank Gibeau

Dokumentation: Valerie E. Hanscom

Dokumentation Layout: Colin Dodson

Deutsche Lokalisierung: Carol Aggett, Bianca Normann, Rolf Dieter Busch

Deutsches Handbuch: Klaus Segel

Produktionsassistent: Serena McCabe

Co-Produzent: Richard (Radar) Mul

Mitproduzent: Ken Sayler

Entwicklungsleitung: Foster Hall

Produzent & Spielentwurf: Hanno Lemke

ROAD & TRACK:

Bearbeitender Redakteur: Douglas Kott

Manuskript Autotext: Douglas Kott

Bibliothekar: Otis D. Meyer

Bildmaterial

Fotografien von: ROAD & TRACK

Zusätzliche Fotografien: Guy Spangenberg, Ron Perry

Filmproduktion

Filmproduktion: Cactus Production

Regisseur: James Head

Fotoregie: Peter Woeste

Ausführender Produzent: Scott Kennedy

Produzent: Louise Valgardson

Art Director: Ron Bignall

Fotograf: Hans Sipma

Stunt-Koordinator: Lou Bollo

Polizist: Michael St. John Smith

Englische Stimme: Michael Donovan

Deutsche Stimmen: Egon Hoegen, Rolf Dieter Busch

Zusätzliches Video: Coast Mountain Post Production

Besonderer Dank an

Lord British, Chris Roberts, V. Paul Lee, Andrew Scott, Laurence Malley Mazda Canada, Bruce Iggulden Corvette Specialties Auto Group, W.A.M., SHARX Recreation Service, Randy Mainwood, Elias (Leo) Soursos, Mark Lange, Jay MacDonald, Rick Friesen, Frank Barchard, Andrew Brownsword, Laurent Ancessi, Dave Mercier

HINWEIS

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

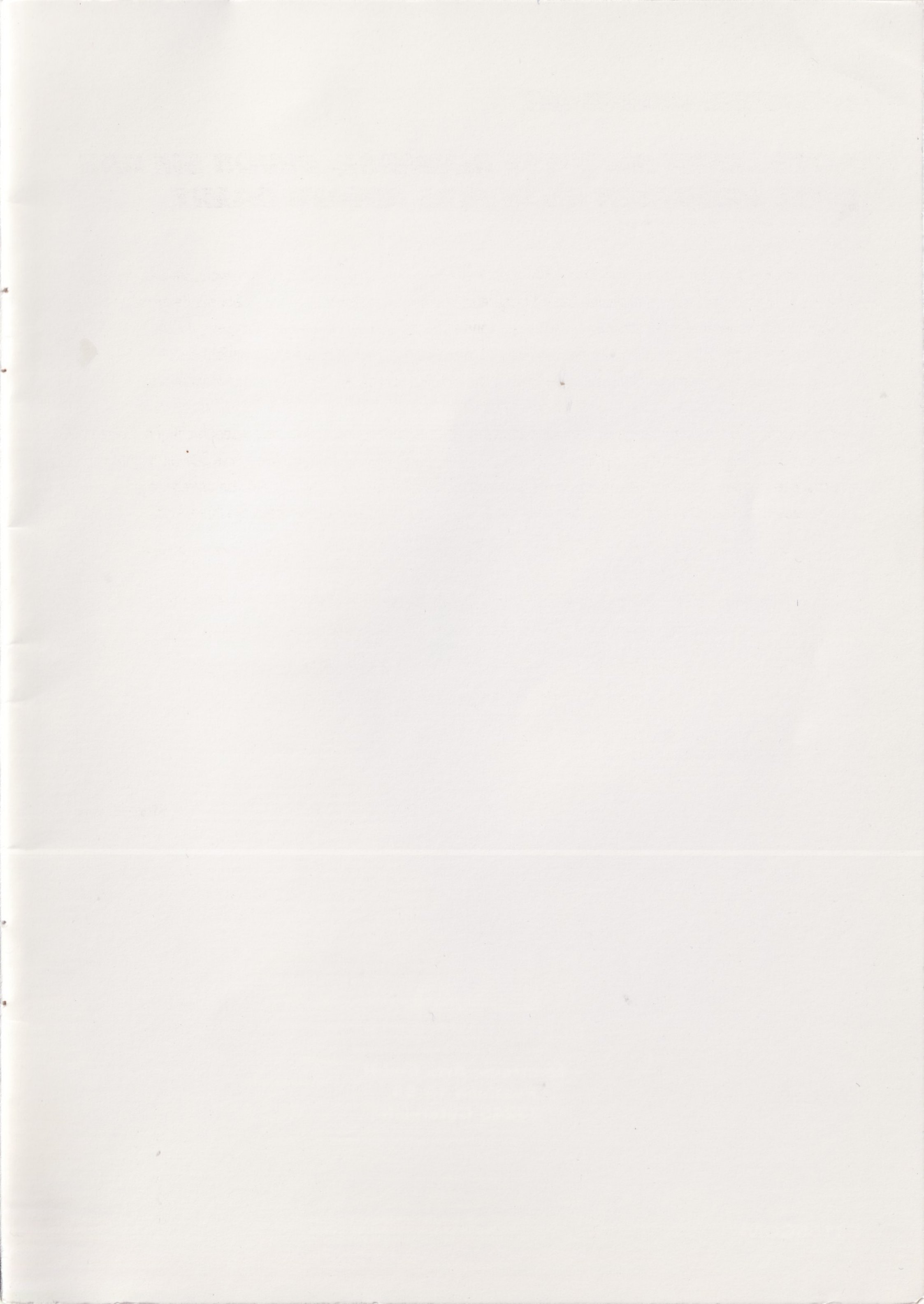
DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, 90 HERON DRIVE, LANGLEY, BERKS. SL3 8XP, ENGLAND, EINGEHOLT.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER.HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

BESCHRÄNKTE GARANTIE

ELECTRONIC ARTS ERTEILT DEM URSPRÜNGLICHEN KÄUFER DIESES COMPUTER-SOFTWARE-PRODUKTS EINE FÜR 90 TAGE AB VERKAUFSDATUM GELTENDE GARANTIE, DASS DAS MEDIUM, AUF DEM DIE SOFTWARE-PROGRAMME GESPEICHERT SIND, KEINE MÄNGEL AN MATERIAL UND BESCHAFFENHEIT AUFWEIST. SOLLTEN WÄHREND DIESER ZEIT FEHLER AUFTRETEN, WERDEN DIE FEHLERHAFTEN MEDIEN BEIM EINSENDEN DES ORIGINALPRODUKTS SOWIE EINER DATIERTEN QUITTUNG, EINER BESCHREIBUNG DER DEFEKTE, DES FEHLERHAFTEN MEDIUMS UND DER ADRESSE DES ABSENDERS AN ELECTRONIC ARTS (ADRESSE SIEHE RÜCKSEITE DIESES DOKUMENTS) ERSETZT.

DIESE GARANTIE GILT ZUSÄTZLICH ZU DEN GESETZLICH VERBRIEFTEN RECHTEN UND BEEINTRÄCHTIGT DIESE IN KEINER WEISE. DIE GARANTIE BEZIEHT SICH NICHT AUF DIE PROGRAMME SELBST, DIE "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT WERDEN. SIE GILT AUCH NICHT FÜR MEDIEN, DIE UNSACHGEMÄSSEM ODER ÜBERMÄSSIGEM GEBRAUCH ODER BESCHÄDIGUNGEN AUSGESETZT WAREN.





Electronic Arts GmbH,
Postfach 15 53,
33245 Gütersloh

E3155CGM